

INTERFÉSZEK

röviden – tömören

Sipos Miklós

INTERFACE

- Jelentése: csatlakozó / érintkező felület
- Ezt a felületet egy szűrőként is fel lehet fogni
- Tehát tudjuk szabályozni egy-egy **objektumhoz való hozzáférést** ezen keresztül (metódusok és tulajdonságok)
- Más szavakkal: egy objektummal ezen keresztül tudunk kommunikálni.

Autó

```
int Fogasztás();
```

```
bool Indítás();
```

```
bool Leállítás();
```

```
void Eladás();
```

Autó

```
int Fogasztás();
```

```
bool Indítás();
```

```
bool Leállítás();
```

```
void Eladás();
```

ISofőr

```
bool Indítás();
```

```
bool Leállítás();
```

ITulaj

```
void Eladás();
```

Hallgató

Telefonszám	G	S
Neptunkód	G	S
Név	G	S

Hallgató

Telefonszám	G	S
Neptunkód	G	S
Név	G	S

I Hallgató Felület

Telefonszám

G

S

Neptunkód

G

Név

G

ITO Felület

Telefonszám

G

S

Neptunkód

G

S

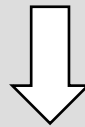
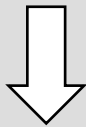
Név

G

S

TOVÁBBÁ...

- „Szerződés” kötés
 - Az olyan osztály ami megvalósítja az interface-t, szerződést köt, hogy az interface **által előírtakat megcsinálja** (interface implementálás)
 - Sablont tudunk alkotni vele (amire korábban az absztrakt osztály volt)
- Használható **referencia típus**ként
 - Ahogy egy őosztályt is használtunk, mint tömb típus, de az elemek benne a leszármazott típusok voltak
 - Interface esetén is, az őt megvalósító osztályokat „egybe tudja fogni”
- Logikai kapcsolat
 - Nem mindig lehet LOGIKAILAG két objektumot egy ősbe „összevonni”, noha közös tulajdonságuk azért akad jó pár (pl. elektromos eszköz)



LET'S GET CODIN'

Kérdés, probléma vagy meglátás esetén
kérem jelezze a sipos.miklos@nik.uni-obuda.hu elérhetőségen.